PIXEL mania

ΜΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PIXEL

Η ΠΟΡΕΙΑ ΤΗΣ ΜΕΓΑΛΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ



Commodore

ΠΑΡΕΛΘΟΝ, ΠΑΡΟΝ & ...ΜΕΛΛΟΝ

Commodore
1954-1994

Η πορεία βήμα προς βήμα

Για την υλοποίηση της παρούσας έκδοσης συνεργάστηκαν οι: Γιώργος Κακαλέτρης και ο Umberto Grelloni.
Η σελιδοποίηση, η καλλιτεχνική επιμέλεια και η παραγωγή έγιναν από την εταιρία Print Xpress.


Commodore
1954-1994

Όσο και αν φαίνεται αδύνατο, είναι γεγονός: Η Commodore Electronics, η εταιρία που τόσα χρόνια τροφοδοτούσε το χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών με τις επαναστατικές δημιουργίες της, δεν υπάρχει πια, αφού ανακοίνωσε την πτώχευσή της καταά το τέλος του περασμένου Απριλίου. Το περιοδικό μας τόλμησε, ανάμεσα στα πρώτα στον κόσμο, να ανακοινώσει επίσημα, δύο μήνες πριν, ότι η πάλαι ποτέ κραταιά εταιρία πτώχευσε. Η θύελλα διαμαρτυριών από καταστηματάρχες που έσπευσαν, ματαίως, να διαψεύσουν και να συγκαλύψουν το γεγονός δεν στάθηκε ικανή να την αναστήσει. Ομως τα πράγματα δεν είναι έτσι όπως φαίνονται με την πρώτη ματιά. Αιτία η πολύπλοκη διάρθρωση της πολυεθνικής αυτής με τις πάρα πολλές θυγατρικές της.

Στη συνέχεια γίνεται μια προσπάθεια να αναφερθούμε σε όλα τα κρίσιμα σημεία της πορείας της Commodore που απασχόλησαν την παγκόσμια βιομηχανία ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Μπορείτε λοιπόν να διαβάσετε:

- Μια ιστορική αναφορά στην Commodore, επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον στις δημιουργίες της μετά το 1980.
- Αναλυτικά τα τεχνικά χαρακτηριστικά των περισσότερων μοντέλων της Commodore.
- Την ιστορία της μικρής εκείνης εταιρίας που σχεδίασε την Amiga.
- Την περιβόητη αντιπαράθεση με την ATARI, μετά την αγορά της Amiga Inc.
- Το δρόμο προς την πτώχευση, τι συνέβη και ποια τμήματα κλείνουν.
- Τα σενάρια που ακολούθησαν.
- Την πιθανή εξέλιξη της ιστορίας από το παγκόσμιο... καφενείο του Internet.

Πηγές αποτελούν το περιοδικό PIXEL, το περιοδικό Computer Για Ολους, αφού όντας γηραιότερο κάλυψε γεγονότα τα οποία δεν πρόλαβε το PIXEL, διάφορες τοποθεσίες του Internet, καθώς και επίσημες ανακοινώσεις προσώπων της Commodore και παράλληλων κατασκευαστών hardware για μηχανήματά της, κατά τους τελευταίους 6 μήνες.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Η εμφάνιση της Commodore ως εταιρίας επισκευών γραφομηχανών στο Bronx τοποθετείται στα μέσα του αιώνα μας, 40 χρόνια πρίν. Ιδρυτής της ο πασίγνωστος σημερινός πρόεδρος της ATARI, Jack Tramiel, ένας από τους επιζώντες του Αουσβιτς. Στην πορεία



David Pleasance: Ο σημερινός πρόεδρος της βρεττανικής Commodore δεν αποκλείεται σύντομα να ρυθμίζει το μέλλον της Amiga.



μετονομάζεται σε CBM (Commodore Business Machines) -όνομα το οποίο διατηρεί μέχρι και σήμερα- και αρχίζει την κατασκευή δικών της ηλεκτρονικών ειδών, calculators, ηλεκτρονικών ρολογιών κ.λπ. Γίνεται γνωστή στο ευρύ κοινό μετά τα μέσα της δεκαετίας του '70, όταν καταφέρνει να συμπεριληφθεί στις πρώτες εταιρίες που ασχολούνται με τη μαζική παραγωγή microcomputers. Μαζί με την RADIO SHACK και την APPLE ανταγωνίζονται για τη θέση του πρώτου κατασκευαστή οικιακών υπολογιστών.

Από τα πρώτα της βήματα στο χώρο, η Commodore έκανε σαφή την πολιτική της. Ο επιθετικός Jack είχε μόνο έναν κανόνα: "όσο το δυνατόν περισσότερα για το ίδιο κόστος", μια ιδέα που κυριαρχεί μέχρι σήμερα.

Ο Commodore PET (1977) αποτέλεσε το πρώτο γνωστό υπολογιστικό σύστημά της και κατέκλυσε την αμερικανική ήπειρο, αφού στην τιμή των 800 δολ. περιλάμβανε οθόνη και οδηγό κασέτας. Η Πληροφορική στη χώρα μας βρισκόταν σε νηπιακό στάδιο την εποχή εκείνη, με αποτέλεσμα ελάχιστα στοιχεία να υπάρχουν περί του μηχανήματος αυτού. Ο PET κατάφερε να πουλήσει και εδώ μερικά κομμάτια, αλλά γενικά "δεν πέρασε η ιδέα του" στην ευρωπαϊκή ήπειρο.

Αν και ο PET υπήρξε η πρώτη επιτυχία της Commodore, ο δούρειος ίππος με τον οποίο εισέβαλε στην Ευρώπη ήταν ο VIC 20, αφού κατάφερε να φέρει το κόστος του προσωπικού υπολογιστή σε "προσιτά" μεγέθη (κάτω των 300 δολ.). Βρισκόμαστε ακόμα στις αρχές της δεκαετίας του '80 (1981), μία

εποχή κατά την οποία η έννοια των προσωπικών υπολογιστών αρχίζει να εισβάλλει στην καθημερινή ζωή, στον τομέα της εργασίας και της ψυχαγωγίας. Βέβαια, οι δυνατότητές του ήταν πολύ μικρές, ακόμα και για εκείνη την εποχή, όμως και για τους αντιπάλους του, ZX 80 και ZX 81, δεν μπορεί να πει κανείς ότι πρόσφεραν περισσότερα. Είναι αξιοσημείωτο ότι ο VIC-20 έφτασε να παράγεται με ρυθμό 9.000 κομμάτια την ημέρα!

Περίπου ένα χρόνο αργότερα εμφανίζεται ο Commodore 64. Το φράγμα των 64 KB ξεπερνιέται, ενώ στο εσωτερικό του κρύβονται δυνατά custom chips, μια ιδέα την οποία η Commodore εφάρμοσε σε όλες τις κατοπινές δημιουργίες της. Επεκτάσιμος σε πολύ μεγάλο βαθμό, ο Commodore 64 (τουλάχιστον στην αρχή της καριέρας του) ξεπερνούσε τα όρια της "οικιακής χρήσης". Ας μην ξεχνάμε ότι ακόμα και σήμερα υπάρχουν Έλληνες επαγγελματίες (στο χώρο των βιντεοσκοπήσεων) που εκμεταλλεύονται τις δυνατότητές του. Ο μεγάλος αντίπαλος του 64άρη, ο ZX Spectrum από το "θείο" και τη Sinclair, δεν τον εμπόδισε να κατακτήσει τον τίτλο του best seller όλων των εποχών. Ο Commodore 64 υπολογίζεται ότι έχει πουλήσει μεταξύ 17 και 22 εκατομμυρίων μονάδων, αριθμός που υπερβαίνει το πλήθος όλων των υπολογιστών της APPLE μαζί, ενώ ξεπερνά και τα δημοφιλή μοντέλα PC και AT της IBM.

Για περίπου δύο χρόνια επικρατεί ηρεμία, με μοναδική εξαίρεση την παρουσίαση του SX-64 (φορητός Commodore 64), ένα σύστημα που έχει τον τίτλο του πρώτου έγχρωμου φορη-



Commodore PET

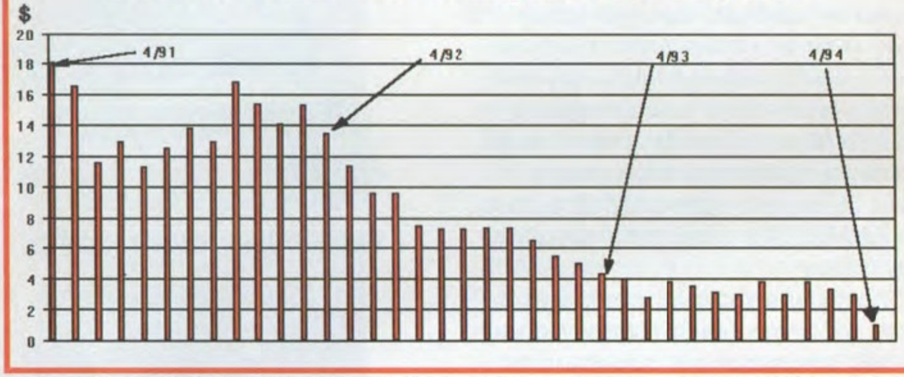


Commodore 64C



Amiga 2000

Η πορεία της μετοχής της Commodore Electronics Ltd. από τον Απρίλιο 1991 εώς 1994



τού υπολογιστή. Δυστυχώς, δεν κατάφερε να κάνει αισθητή την παρουσία του.

Τουλάχιστον όσον αφορά στο ευρύ κοινό, η δημιουργία του υπερυπολογιστή Amiga (χαρακτηρίστηκε έτσι από πολλά περιοδικά της εποχής) είναι εντελώς άγνωστη. Εν τω μεταξύ, και λίγο πριν από το τέλος του 1984, έχουμε την εμφάνιση δύο νέων μηχανημάτων, τα οποία ελάχιστα ακούστηκαν σε όλον τον κόσμο: Commodore 16 και Commodore Plus 4.

Το πρώτο ήταν μια "κουτσουρεμένη" έκδοση του 64άρη, με βελτιωμένη BASIC και... άλλο χρώμα. Ελειπε το chip ήχου του 64, ενώ η RAM έχει μειωθεί σε 16 KB. Ο Commodore Plus 4 ήταν η άλλη άκρη... Αρχικός στόχος του η αντικατάσταση του Commodore 64 και η καθιέρωσή του ως επαγγελματικού υπολογιστή. Ενσωματωμένο software στη ROM (word proccessor, spreadsheet, database και chart designer), πολύ καλή γλώσσα και μεγάλη επεκτασιμότητα. Ομως, το λιγοστό έως ανύπαρκτο software, η αδυναμία της CBM να τον υποστηρίξει σε συνδυασμό με την εμφάνιση πολλών ανταγωνιστικών μηχανημάτων από την ίδια εταιρία, τον οδήγησαν γρήγορα στην αφάνεια.

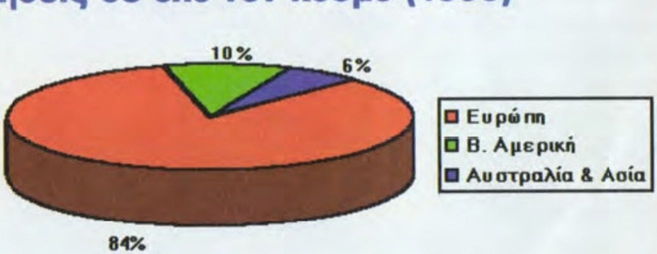
Αμέσως μετά έρχεται ο πραγματικός διάδοχος του 64, ο Commodore 128. Το λάθος της ασυμβατότητας έχει αποφευχθεί. Ο C128 γίνεται και C64 και όχι μόνο: ενσωματωμένος Z80 του επιτρέπει πρόσβαση στην τεράστια βιβλιοθήκη του CP/M (για όσους δεν γνωρίζουν, το CP/M ήταν ο "πρόγονος" του MS-DOS για μηχανήματα με τον 8-μπιτο Z80). Ομως, το πιο δυνατό σημείο του το C128 mode, στο οποίο δίνονταν 128 KB RAM, επεκτάσιμη στα 512 KB και η πολύ καλή BASIC 7.0. Το εξωτερικό drive αποτελούσε λύση για τους power users, όμως σύντομα έκανε την εμφάνισή της η ολοκληρωμένη μορφή του συστήματος: Commodore 128D. Η σιγή ιχθύος ως προς το θέμα Amiga σπάζει, όμως στο παρασκήνιο και κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού

του 1984 σημειώνονται "φοβερές" εξελίξεις. Εν περιλήψει, η υπόθεση (την οποία μπορείτε να διαβάσετε αναλυτικά σε άλλο τμήμα του κειμένου αυτού) έχει ως εξής: η Commodore άρπαξε τη μικρή εταιρία που σχεδίασε την Amiga από τα χέρια της Atari και συγκεκριμένα του Jack Tramiel, ο οποίος λίγο καιρό νωρίτερα έφυγε από την Commodore, έχοντας αγοράσει την Atari, και ζητούσε εκδίκηση.

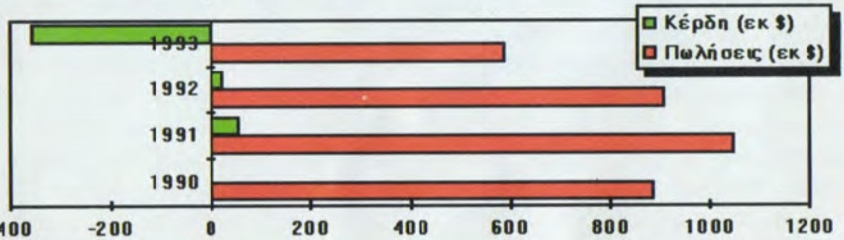
Η πρώτη Amiga ήταν η Amiga 1000. Σε μορφή desktop, το πρώτο μοντέλο της σειράς προκάλεσε ενθουσιασμό σε όλον τον κόσμο, αφού έφερνε στο ευρύ κοινό στοιχεία που είτε κανείς μέχρι τότε δεν είχε φανταστεί είτε αποτελούσαν προνόμιο μόνο mainframes. Ταυτόχρονα, προκάλεσε δυσπιστία, η οποία τροφοδοτούνταν από το συνδυασμό ενός ισχυρού επαγγελματικού συστήματος με εκπληκτικά γραφικά, στερεοφωνικό PCM ήχο και sprites. Κανείς εκείνη την εποχή δεν μπορούσε να διανοηθεί ότι αυτό ήταν το μέλλον των προσωπικών υπολογιστών, κάτι που σήμερα το κοινό γνωρίζει με το χαρακτηρισμό "Multimedia". Η Commodore, όμως, το είχε συλλάβει αρκετά νωρίτερα, όταν έδινε ένα τεράστιο ποσό για την αγορά της Amiga...

Το κόστος της πρώτης Amiga είναι τεράστιο για να μπορέσει να αντιμετωπίσει ουσιαστικά το μεγάλο της αντίπαλο εκείνη την εποχή, τον Atari 520, ο οποίος συν τοις άλλοις προηγείται χρονικά μερικούς μήνες, με αποτέλεσμα να έχει σημαντικό προβάδισμα στο

Πωλήσεις σε όλο τον κόσμο (1993)



Καθαρές πωλήσεις-κέρδη 1990-1993



software. Κατά το πρώτο διάστημα της ζωής της Amiga, κάθε νέος τίτλος game ή utility γιορταζόταν δεόντως στα clubs με σούβλισμα αρνιών. Εκείνοι οι πρώτοι μήνες υπήρξαν εξαιρετικά δύσκολοι όχι μόνο για την Amiga αλλά και για ολόκληρη την Commodore. Κυκλοφόρησαν πολλά μοντέλα ταυτόχρονα, τα οποία ανταγωνίζονταν το ένα το άλλο (ναι, το συνήθιζαν από τότε!), αποτυχία του Plus 4 να σταθεί, αλλά και ένα μηχάνημα που είχε στοιχίσει σχε-

COMMODORE 64

Κάνει την εμφάνισή του το 1982. Χωρίς σχεδόν καμία εξωτερική διαφορά από τον πρόγονο του, VIC 20, τον οποίο και αντικατέστησε ολοκληρωτικά, ο 64άρης ερχόταν εφοδιασμένος με 64 KB RAM, ποσό αρκετά μεγάλο για τα δεδομένα της εποχής, αφού έπρεπε να ξεπεραστεί ο περιορισμός του address bus των 16 bits που επέτρεπε μέχρι 64 KB συνολικής μνήμης. Για να το πετύχει αυτό χωρίς μεγάλη αύξηση του κόστους, η Commodore χρησιμοποίησε τον 6510 σαν κεντρική μονάδα, αντί του κλασικού 6502. Η βασική διαφορά ήταν ότι ο πρώτος μπορούσε με την εισαγωγή μιας τιμής σε ένα συγκεκριμένο σημείο της μνήμης (θέση 0), να αλλάζει τη μνήμη που εμφανίζεται σε κάποιες διευθύνσεις του. Αυτό, σε συνδυασμό με το ιδιαίτερα εξελιγμένο VIC, έδινε τη δυνατότητα στον προγραμματιστή γλώσσας μηχανής να έχει 63 KB RAM για γραφικά και προγράμματα. Κάτω από BASIC, 38 KB έμεναν ελεύθερα για πρόγραμμα και μεταβλητές, ενώ άλλα 4 για διάφορες άλλες χρήσεις. Συνολική μνήμη 64 KB RAM και 20 KB ROM, επεκτεινόμενη με cartridges. Μεγάλο μειονέκτημα του 64άρη αποτελούσε η BASIC που "φορούσε", η οποία ενσωμάτωνε ελάχιστες εντολές στη βασική μορφή της. Τα δύο custom chips της Commodore ήταν αυτά που τον άφησαν στην ιστορία: το VIC και το SID (Sound Interface Device). Το πρώτο ήταν υπεύθυνο για τα 8 hardware sprites, την ανάλυση 320x200 με 16 χρώματα ταυτόχρονα (2 σε κάθε πλαίσιο 8x8) κ.λπ. Το δεύτερο ήταν το chip ήχου, το οποίο έδινε τρία κανάλια ήχου (με τρεις κυματομορφές και θόρυβο), τα οποία μπορούσαν συνεργαζόμενα να παράγουν πολύ καλά εφέ. Από τις πιο "πολυφορεμένες" επεκτάσεις του 64 το C2N (κασετόφωνο ήταν...), το 1541 drive, modems, printers, cartridge με Z80 για CP/M, επεκτάσεις γλωσσών κ.λπ. Η τιμή με την οποία εμφανίστηκε στην Ελλάδα άγγιζε τις 80.000 δρχ.



δόν τα πάντα στην εταιρία, Amiga 100, και δεν υπήρχε κανένα πρόγραμμα να το συνοδεύσει. Η ανησυχία των χρηστών ήταν μεγάλη καθώς υπήρχε το κακό προηγούμενο της Sinclair, η οποία είχε χρεοκοπήσει λίγο καιρό νωρίτερα και είχε αγοραστεί από την Amstrad του Alan Sugar. Τελικά, η προσωρινή κάθοδος σταματά στο κλείσιμο του εργοστασίου συναρμολόγησης του Corby της Αγγλίας. Η ζήτηση της ευρωπαϊκής ηπείρου συνεχίζει να καλύπτεται από το γερμανικό εργοστάσιο στο Brunswick. Οπως ήδη αναφέρθηκε, η Amiga 1000 δεν μπορούσε να ανταγωνιστεί τον ST520, ο οποίος με αρκετά χαμηλότερο κόστος και αρκετά μεγαλύτερη μνήμη κέρδιζε συνεχώς

VIC 20

6502A (σήμερα πια χαρακτηρίζεται RISC) η κεντρική μονάδα επεξεργασίας στην ιλιγγιώδη συχνότητα του 1.1 MHz. 8bit CPU με συνολική διευθυνσιοδοτούμενη μνήμη τα 64 KB, η οποία έπρεπε να μοιραστεί στη ROM και τη RAM του υπολογιστή. Ετσι, τελικά σε κατάσταση πλήρους επέκτασης, ο VIC 20 κατάφερνε να αφήνει 27.5 KB ελεύθερα για προγραμματισμό σε BASIC (ο τυπικός τρόπος μέτρησης της ελεύθερης μνήμης εκείνη την εποχή). Στη βασική όμως μορφή του, αυτά ήταν μόνο 3 KB, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να χρησιμοποιηθεί για... επαγγελματικές εφαρμογές. Από τα "εντόσθια" ξεχωρίζει το 6561, γνωστό σαν VIC (Video Interface Chip), το οποίο ονομάτισε τον VIC 20. Στις δυνατότητές του περιλαμβάνονται γραφικά υψηλής ανάλυσης 176x184, αριθμός χρωμάτων 16 και παρέχει τρία ανεξάρτητα κανάλια ήχου (και δυνατότητα θορύβου). Το όνομα CBM αποτελούσε εγγύηση υποστήριξης για το μηχάνημα. Μια πλήρης σειρά περιφερειακών μπορούσε να συνδεθεί επάνω του.



Το VIC 1540 ήταν το σειριακό disk drive δισκετών 5.25", το οποίο μετέφερε δεδομένα πολύ πιο αργά από modem της σημερινής εποχής, όμως κατάφερνε αρκετά γρήγορα να γεμίζει τη μικρή μνήμη του VIC 20. Το κασετόφωνο αποτελούσε τη βασική μονάδα περιφερειακής μνήμης, ενώ δεν έλειπαν τα: εκτυπωτής, modem, light-pens και αρκετά άλλα αξεσουάρ.

Πολλές επεκτάσεις έρχονταν με τη μορφή cartridges. Μια από αυτές ήταν εξωτερικό chip οθόνης που έδινε 80 κολόνες ανά γραμμή, αντί για 24, δίνοντάς του τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί σοβαρά σε επαγγελματικές εφαρμογές, όπως επεξεργασία κειμένου, spreadsheets κ.λπ. Κόστιζε στη χώρα μας περίπου 50.000 δρχ. τη στιγμή της εμφάνισής του.

έδαφος. Ετσι, έγινε η κίνηση προς "το μηχάνημα του λαού". Λίγο πριν από το τέλος του 1986 εμφανίζεται το δημοφιλέστερο όλων των μοντέλων της Amiga, η 500. Μισό MB RAM και 192 K ROM είναι πλέον αρκετά για όλες τις εφαρμογές (εκείνης της εποχής φυσικά), ενώ η εύκολη προσθήκη άλλου μισού MB γεφυρώνει τη διαφορά με τον 1040ST της Atari που είχε εμφανιστεί λίγο νωρίτερα. Ωστόσο, υπάρχουν αρκετές ακόμα βελτιώσεις έναντι της

COMMODORE 128/128D



C128

Τριπλή συμβατότητα από ένα μηχάνημα που καταφέρνει να τραβήξει την προσοχή της εποχής: Commodore 64, CP/M και Commodore 128 modes. Με μια εντολή το μηχάνημα μετατρέπεται σε CBM 64 αποκτώντας πρόσβαση σε όλο το software του τελευταίου. Ταυτόχρονα παρέχει CBM 128 mode, όπου 512 KB είναι προσπελάσιμα, αν και 128 είναι το μέγεθος της βασικής μνήμης. Αιτία αυτού του κατορθώματος η CPU, η οποία είναι ο 8502 (συμβατός με 6502 και 6510). Το chip γραφικών έχει υποστεί βελτιώσεις, ώστε να δίνει ανάλυση 640x200 σε text mode με δύο χρώματα, απαραίτητο για τη χρήση του CP/M. Η συχνότητα λειτουργίας της αλλάζει σε 1 ή 2 MHz με τη βοήθεια εντολής, ενώ τα drives είναι πολλές φορές πιο γρήγορα από τα κλασικά 1541 του CBM 64. Το μοντέλο 128D ενσωματώνει το drive, δίνοντας έτσι μια ολοκληρωμένη λύση σε όποιον ήθελε CP/M και... C64. Πολύ καλή η ενσωματωμένη BASIC 7.0, η οποία καταλαμβάνει τεράστιο χώρο στη ROM και αποδεικνύεται πιο αργή από αυτή του 64 (στο αργό mode), ενώ ενσωματωμένο υπάρχει και πρόγραμμα monitor. Τιμή για τον C128 75.000 δρχ. κατά την εμφάνισή του και περίπου άλλες τόσες το διπλής όψης drive 1571.



C128D

A1000: ολοκληρωμένο πληκτρολόγιο, νέες ROMs (1.2) χωρίς πολλούς από τους περιορισμούς του 1.1, νέα modes γραφικών με 64 χρώματα (EHB), φίλτρα ήχου και... σωστή παράλληλη θύρα. Τώρα πια όλοι μπορούν να έχουν μία Amiga που "στέκεται" και η διαφορά με τους ST καλύπτεται με πολύ γρήγορα βήματα, παρά την αρκετά υψηλότερη τιμή της. Από αυτή τη στιγμή αρχίζει μία συνεχής ανοδική πορεία για την Commodore.

Εν τω μεταξύ ο Commodore 64 δεν έχει πεθάνει. Αντίθετα, καλά κρατεί, με αποτέλεσμα λίγο πριν από την εμφάνιση της A500 να έχει παρουσιαστεί το τελευταίο μοντέλο της σειράς, το Commodore 64BN, με σχεδιαστικές αλλαγές εσωτερικά και εξωτερικά, αλλά χωρίς διαφοροποιήσεις στα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Εκπληξη προκαλεί το γεγονός ότι μέχρι και τον τελευταίο χρόνο η Commodore παρουσίαζε έσοδα από πωλήσεις του Commodore 64! Επιστρέφουμε στο θέμα της Amiga, στο οποίο από εδώ και στο εξής επικεντρώνεται η προσοχή της Commodore.

Λίγο μετά την εμφάνιση της A500, έρχεται το τρίτο μοντέλο της σειράς. Στόχος του πλέον όχι η χαμηλότερη τιμή αλλά ένα μηχάνημα στο οποίο θα μπορεί κανείς να προσθέσει τα πάντα (σκληρούς δίσκους, γρηγορότερους επεξεργαστές, μνήμη κ.λπ.) στο εσωτερικό του. Η A2000 διατηρεί όλα τα πλεονεκτήματα της A500 και τα συνδυάζει με την desktop μορφή τής A1000, ενώ η βασική μνήμη έχει αυξηθεί στο 1 MB για να καλύπτει τις ανάγκες του επαγγελματία, αφού το software έχει ήδη γίνει αρκετά απαιτητικό. Χαρακτηριστικό της που κεντρίζει το ενδιαφέρον του κόσμου η δυνατότητα εξομοίωσης IBM compatible (8088) μέσω hardware με αποτέλεσμα υψηλές επιδόσεις και στον τομέα αυτό, με τη βοήθεια του Bridgeboard. Μια άγνωστη πτυχή της ιστορίας της A2000 είναι ότι παραδόξως αναπτύχθηκαν δύο πρωτότυπα, ένα στο Los Gatos και ένα στο Braunschweig της Δυτικής (τότε) Γερμανίας. Τελικά, επιλέχθηκε το γερμανικό λόγω του πολύ χαμηλότερου κόστους του και της πιο σύντομης ολοκλήρωσής του. Το πρωτότυπο του Los Gatos "θάφτηκε", αφού αναφερόταν σε ένα... "dream machine" κατά τα πρότυπα της πρώτης Amiga.



Colin Proudfoot: Γενικός Διευθυντής της Commodore UK.

Εν τω μεταξύ, η Atari έχει αρχίσει να αισθάνεται την ασφυκτική πίεση της Commodore και προσπαθεί να κινηθεί. Τα συστήματά της, μη εξοπλισμένα με

custom chips, υστερούν σχεδόν σε όλους τους τομείς (εκτός της "ωμής" υπολογιστικής ισχύος) και η αγορά φαίνεται να το εκτιμά παρά τη διαφορά της τιμής. Σπασμωδική ενέργεια η μήνυση προς την Commodore με στόχο την απόκτηση των δικαιωμάτων χρήσης των ειδικών ολοκληρωμένων της Amiga. Σύμφωνα με την Atari και τον ιδιοκτήτη της, Jack Tramiel, δικαιούται μια τέτοια κατοχή, αφού η ίδια χρηματοδότησε τη σχεδίασή τους. Ομως αυτό ήταν απόλυτα αναληθές, όπως τελικά αποδείχτηκε αργότερα, ενώ και η ίδια η κίνηση της Atari προς συμβιβασμό με την Commodore με καταβολή αποζημιώσεων από την τελευταία για να αποφύγουν την όλη δικαστική διαδικασία έδειχνε την αβεβαιότητά της. Ο τότε αντιπρόεδρος της CBM, Joseph Benedetti, όντας σίγουρος για τη νίκη τους, απέρριψε την πρόταση της Atari και τελικά δικαιώθηκε από την απόφαση του δικαστηρίου, η οποία οδήγησε την Atari στην ανάπτυξη δικών της chips πολλά χρόνια αργότερα.

Τα επόμενα χρόνια κυλούν μέσα σε σχετική ηρεμία. Η ανάπτυξη εξωτερικού hardware είναι αυτή που απασχολεί την Commodore ως επί το πλείστον, ενώ υπάρχουν και τακτικές αλλά όχι δραστικές ανανεώσεις στο λειτουργικό σύστημα της Amiga, το οποίο περνά στην 1.3 έκδοσή του. Λίγο καιρό αργότερα έχουμε το δεύτερο chipset της A500 (και A2000), όπου ο Fat Agnus γίνε-

AMIGA 1000



Η πρώτη Amiga. CPU 68000/7.09 MHz και αρκετά custom chips που τον πλαισιώνουν ώστε να κάνει εύκολα τη δουλειά του. Αυτά του προσφέρουν συνεπεξεργαστή γραφικών (copper) που αναλαμβάνει την ανανέωση της οθόνης και blitter που μεταφέρει δεδομένα, ζωγραφίζει γραμμές και περιοχές και κάνει λογικές πράξεις με αστρονομικούς ρυθμούς. 4 κανάλια στερεοφωνικού ήχου PCM 8 bit, μέχρι 4.096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη και μέγιστη διακριτικότητα 736x580 pixels με 16 χρώματα από 4.096. Ενσωματωμένο drive 3.5", multitasking λειτουργικό σύστημα και 256 βασικής RAM + Kickstart RAM, στην οποία φορτώνεται το firmware. Επεκτάσιμη μνήμη στα 8.5 MB. Πρώτη τιμή άνω των 400.000 δρχ. μαζί με το monitor της Commodore.

ται... παχύτερος (Fatter Agnus) και μπορεί πλέον να κατευθύνει μέχρι 1 MB chip RAM, δηλαδή μνήμης για γραφικά και ήχο.

Τέλος της δεκαετίας του '80 και εμφανίζεται το νέο σύστημα της Commodore: fully 32bit, με 68030 κεντρικό επεξεργαστή και μαθηματικό, μέχρι 18 MB RAM onboard (βασική 2), SCSI controller, σκληρό δίσκο, flicker fixer για χρήση τυπικού VGA monitor και λειτουργικό σύστημα 2.0. Ενα από τα καλύτερα κομμάτια της Commodore, η Amiga 3000 απευθύνεται στον επαγγελματία κάθε είδους. Στην αρχή σε έκδοση 16 MHz και 68881 FPU και σύντομα στα 25 και με 68882, σε μια τιμή απλησίαστη μεν, δικαιολογημένη δε (ξεπερνούσε αρκετά το 1 εκατομμύριο τη στιγμή της εμφάνισής της). Με δυνατότητα UNIX (πλήρης 68030), μορφή tower και ενσωματωμένες κάρτες δικτύου για όποιον ήθελε έναν server που να υπερκαλύπτει το standard της εποχής.

Σχεδόν ταυτόχρονα εμφανίζεται το CDTV (Commodore Dynamic Total Vision). Πάλι παγκόσμια πρωτιά: υπολογιστής με ενσωματωμένο CD-ROM drive! Μια Amiga 500, με λειτουργικό σύστημα 1.3 αλλά χωρίς πληκτρολόγιο και drive είναι η πρόταση της Commodore για την ολοκληρωμένη οικογενειακή ψυχαγωγία. Ομως, εδώ γίνεται και το πρώτο σφάλμα: πουθενά επάνω στο σύστημα δεν υπάρχει η ένδειξη Amiga. Θέλοντας να αποφύγει τη σύγχυσή του με το χώρο των games machines, η Commodore αποξενώνει το CDTV από την Amiga. Αποτέλεσμα, η δυσπιστία του καταναλωτή και σε

AMIGA 500

Οικονομική έκδοση της A1000. Το Kickstart έχει περάσει σε ROM, ώστε να αποφεύγεται το κόστος της επιπλέον RAM, έχουν γίνει σχεδιαστικές περικοπές και το πληκτρολόγιο ενσωματώνεται στην κεντρική μονάδα, όμως σαν hardware έχει μάλλον πολλά πλεονεκτήματα έναντι της A1000: έχει προστεθεί ένα νέο mode γραφικών (EHB) που δίνει 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, το OS έχει περάσει το 1.2, η βασική RAM 0.5 MB, επεκτεινόμενη εύκολα στο ένα και το μέγιστο στα 9 MB. Το πληκτρολόγιο είναι φθηνότερο σε υλικό, όμως αρκετά καλύτερο σε σχεδίαση, αφού έχει αναπτυχθεί σε μεγαλύτερο χώρο. Η τιμή 300.000 δρχ. μαζί με το έγχρωμο monitor της Commodore.



AMIGA 500 plus

Η τελευταία της σειράς A500, με το τρίτο κατά σειρά chipset (4ο αν λάβουμε υπόψη και αυτό της A1000): αυτό της A3000. 1 MB βασική RAM, εύκολα επεκτεινόμενη στα 2 MB και συνολικά στα 10. Δυστυχώς, οι ασυμβατότητες που παρουσιάζει με το υπάρχον software, λόγω του ιδιαίτερα βελτιωμένου λειτουργικού της, δημιουργούν καχυποψία στους χρήστες. Πρώτη τιμή στη χώρα μας 160.000 δρχ.

συνδυασμό με την πολύ περιορισμένη ανάπτυξη software για αυτό οδηγούν το σύστημα σε αφανισμό. Προσπάθειες να διασωθεί, φέρνοντάς το εκ των υστέρων κοντά στην Amiga με την προσθήκη πληκτρολογίων και drives αναθέρμαναν το ενδιαφέρον κάποιων χρηστών, όχι όμως αρκετά για να δημιουργηθεί

A600



Αλλαγές στη σχεδίαση της motherboard, η οποία τώρα περιλαμβάνει IDE hard disk controller, TV modulator (RF και Composite) και θύρα PCMCIA για χρήση περιφερειακών τελευταίας τεχνολογίας απευθείας από το χώρο των φορητών συμβατών. Μικρότερο πληκτρολόγιο και εξωτερική εμφάνιση που δεν γεμίζει το μάτι, παρά τις αυξημένες -έναντι της A500 plus - δυνατότητές της. Αρχική τιμή στη χώρα μας 130.000 δρχ.

μια νέα αγορά. Η προσθήκη CD (A570) στην 500άρα είναι και αυτή μια κίνηση προς τη γεφύρωση του χάσματος.

Από εδώ και στο εξής έχουμε τον καταιγισμό από σειρά νέων Amiga:

A1500: ο αντικαταστάτης της A2000. Ουσιαστικά πρόκειται για μια 2000 με διαφορετικό βασικό εξοπλισμό.

A2500: Ενα σύστημα μεταξύ A2000, η οποία έχει ήδη αρκετά χαμηλή τιμή, και A3000, η οποία στέκεται ακόμα αρκετά μακριά από τις ανάγκες του μέσου χρήστη.

Οποιος θέλει 32bit δύναμη με τον 68020 μπορεί να καταφύγει σε αυτήν, διατηρώντας όλες τις δυνατότητες επέκτασης της A2000.

A500 plus: Το chip set της A3000, ονόματι ECS (Enhanced Chip Set) περνά και στη "λαϊκή" σειρά. 2 MB συνολικής μνήμης και νέα graphics modes, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε monitor multiscan ή VGA. Η μέγιστη ανάλυση πια ξεπερνά κατά πολύ το 736x580 και πλησιάζει το 1470x580, με τέσσερα όμως χρώματα, σε απλό PAL monitor. 1 MB βασική μνήμη, επεκτάσιμη σε 2 MB chip RAM με την απλή προσθήκη 1 MB επιπλέον, με νόμιμο τρόπο πια, στο trapdoor. Το λειτουργικό 2.0 είναι το μεγάλο της ατού. Ολοκληρωμένο, πολύ πιο σταθερό από τους προκατόχους του και με χαρακτηριστικά που σήμερα, αρκετά χρόνια μετά, είναι αξεπέραστα από άλλα λειτουργικά συστήματα. Δυστυχώς, όμως, το ίδιο της το "ατού", το Kickstart 2.0, το οποίο σημειωτέον καταλαμβάνει 512 KB ROM, έναντι 256 του 1.3, είναι και το μεγάλο της πρόβλημα: ασυμβατότητα με μεγάλο μέρος

του παλιότερου software, η οποία εντοπίζεται κυρίως στο χώρο των demos και των παιχνιδιών.

Αυτό δεν είναι κάτι πρωτόγνωρο. Εχει ξανασυμβεί αρκετά χρόνια πριν, όταν το 1.1 αντικατέστησε το 1.2 με αποτέλεσμα μεγάλο μέρος του λιγοστού τότε software να μη συνεργάζεται με την A500. Αυτό δε συνέβη κατά τη μετάβαση από 1.2 σε 1.3, αφού η ουσιαστική αλλαγή ήταν η αναγνώριση του σκληρού δίσκου κατά την εκκίνηση του μηχανήματος. Ευτυχώς, δεν συνέβη ούτε με την εμφάνιση του 3.0, ενάμιση χρόνο αργότερα (άλλοι είναι οι βασικοί λόγοι ασυμβατότητας μεταξύ A500 plus και A1200).

Ομως, πρέπει να αποδοθούν τα "δίκαια τω δικαίω". Σχεδόν στο 100% των περιπτώσεων ασυμβατότητας, υπεύθυνοι δεν είναι οι σχεδιαστές του λογισμικού της Amiga αλλά οι εταιρίες ανάπτυξης software, οι οποίες πολλές φορές απαξιούν να δαπανήσουν το στοιχειώδες ποσό των 30-40.000 δρχ. ανά χρόνο, ώστε να παίρνουν από την Commodore τα official guidelines για προγραμματισμό στα συστήματά της, μαζί με πλήθος άλλων βοηθημάτων. Ταυτόχρονα με την A500 plus, το φθινόπωρο του 1991 εμφανίζεται και η A2000 plus. Και αυτή ενσωματώνει 2.0 και ECS.

Εδώ αρχίζουν οι αλλαγές... Η Commodore έχει φτάσει στο απόγειό της, αλλά έχει αδρανήσει για μεγάλο διάστημα, μη παρουσιάζοντας επαναστατική τεχνολογία, όπως έκανε στο παρελθόν με την πρώτη Amiga. Εχοντας αρχίσει να αισθάνεται ότι χάνει το τρένο, αποφασίζει να προχωρήσει σε



Lew Eggebrecht: O σχεδιαστής του CD32, αντιπρόεδρος Engineering.

ανανέωση του συνόλου του εξοπλισμού της, περνώντας σε τεχνολογία surface mounting, μειώνοντας έτσι το ποσοστό των εκ κατασκευής ελαττωματικών κομματιών αλλά ταυτόχρονα και το κόστος κατασκευής (αφήνω προσωρινά το οικονομικό μέρος της ιστορίας και θα επανέλθω στη συνέχεια). Σε συνδυασμό με την ανανέωση τεχνολογικού και κτιριακού εξοπλισμού έρχεται και η νέα σειρά μοντέλων της. Η Amiga 600 εμφανίζεται το Μάρτιο του 1992. Ανταγωνίζεται την... A500 plus και την A500, η οποία συνεχίζει να παράγεται κανονικά πάνω σε πλακέτες της A500 plus, χωρίς όμως το 2.0 και το ECS. Η νέα μικρή Amiga εξωτερικά δείχνει μια προσπάθεια απομάκρυνσης από το χώρο των υπολογιστών, λόγω του πολύ μικρότε-

ρου μεγέθους, της έλλειψης αριθμητικού τμήματος στο πληκτρολόγιο και της προσθήκης RF και Composite εξόδου εικόνας (αν και το τελευταίο αποτελεί πολύ καλή λύση για όσους ασχολούνται με video ερασιτεχνικά και δεν μπορούν να διαθέσουν τα έξτρα χρήματα για modulator ή genlock). Στην πραγματικότητα, όμως, το σύστημα είναι αρκετά πιο "σοβαρό" από την A500 plus, αφού περιλαμβάνει ενσωματωμένο controller για IDE δίσκο (2.5" ιντσών εσωτερικά, 3.5" εξωτερικά) και τη θύρα PCMCIA, η οποία αναμενόταν να διαδοθεί ευρύτατα στο χώρο των PCs (και αποδείχτηκε ότι η Commodore υπήρξε διορατική). Ομως, η ύπαρξη πολλών ανταγωνιστικών συστημάτων μπερδεύει τον κόσμο, ο οποίος έχοντας την αβεβαιότητα για το ποιό μοντέλο θα συνεχίσει να υποστηρίζεται, συχνά καταφεύγει σε άλλες λύσεις (αυτό αποδεικνύεται από τα γράμματα πολλών φίλων του περιοδικού μας).

Και σαν να μη φτάνει αυτό, προτού καλά καλά συμπληρωθεί μισός χρόνος από την εμφάνιση της 600 και με φήμες να κυκλοφορούν για νέο μοντέλο, A800 ή A300 κ.λπ., ανακοινώνεται η δημιουργία νέου 32-bit chip set με true color palette και το Δεκέμβριο του 1992 παρουσιάζεται η σειρά μοντέλων που το

AMIGA 1200



Το AGA chipset είναι γεγονός. Η τελευταία σειρά της Commodore φιλοξενεί 32-bit CPU (68EC020/14.18 MHz) και το 32-bit chipset που δίνει παλέτα 16.7 εκατ. χρωμάτων και μέχρι 256 K (από 256 K+) χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη σε ανάλυση μεγαλύτερη από 1400x580. Λειτουργικό σύστημα 3,0, ενσωματωμένος controller για IDE hard disk, μνήμη επεκτεινόμενη στα 10 MB (βασική 2 MB), επιλογή ενσωματωμένου δίσκου ή και μαθηματικού συνεπεξεργαστή (αν και μόνο μία έχω συναντήσει σε αυτή τη μορφή). Πολύ μεγάλη ασυμβατότητα με παλιότερο software τελικά δεν την εμποδίζει να πάρει γρήγορα ένα μεγάλο μερίδιο στην αγορά της Amiga, αφού υπόσχεται εκπληκτικό gameware. Πρώτη τιμή στη χώρα μας 160.000 δρχ.

"φορά". Δύο στην αρχή, A1200 και A4000/040 και άλλο ένα στη συνέχεια, A4000/030.

Η A1200 αποτελεί ένα από τα πιο αξιόλογα συστήματα της Commodore. Με αρχική τιμή 160.000 δρχ., η οποία γρήγορα έπεσε στις 135.000 και στη συνέχεια στις 120.000 δρχ., αποτελεί ακόμα και σήμερα ένα πολύ καλό μηχάνημα για όλες τις δουλειές. Διάφορες μικροελλείψεις, όπως π.χ. αυτή του ήχου (ο οποίος παραμένει ίδιος με της A500) και η μικρή υπολογιστική ισχύς στη βασική της έκδοση, εμποδίζουν να χαρακτηριστεί "πλήρες". Ταυτόχρονα η Atari, ο προαιώνιος εχθρός της Commodore, έκανε τη δική της κίνηση με ένα αντικειμενικά πολύ καλό σύστημα, τον FALCON030, προσπαθώντας να αλλάξει το κατεστημένο στο χώρο των home, πράγμα το οποίο απέτυχε να κάνει για άλλη μια φορά, αφού η Commodore βασίστηκε στην υποστήριξη και την πολύ χαμηλότερη τιμή του δικού της συστήματος (θυμηθείτε ότι η A1000 αδυνατούσε να χτυπηθεί με τους ST). Η A4000/040 είναι το πρώτο μηχάνημα της Commodore που "φορά" τον 68040 της Motorolla, όμως παρά την εξαιρετικά μεγάλη υπολογιστική ισχύ του το σύστημα πάσχει από σφάλματα σχεδίασης, με αποτέλεσμα να χάνει σε διάφορα σημεία ακόμα και από την A1200 με accelerators.

Ελλείψεις, όπως αυτή της 24-bit κάρτας γραφικών και του SCSI 2 controller, αποτελούν τραγικά σφάλματα για σύστημα που απευθύνεται σε power users που πιθανότατα θα ασχοληθούν με multimedia και video και εικόνας.

Λίγο αργότερα εμφανίζεται και το low-end μοντέλο της σειράς A4000, η A4000/030 με τον 68EC030, για λόγους οικονομίας και με βασικά χαρακτηριστικά ίδια με αυτά της A4000/040. Πρέπει να σημειωθεί ότι στην A4000 δεν υπάρχει CPU στη motherboard του συστήματος αλλά σε κάρτα, με αποτέλεσμα να αποτελεί πολύ εύκολο θέμα η δημιουργία πολλών διαφορετικών μοντέλων.

Ηδη, οι μεγαλύτερες πωλήσεις της Commodore γίνονται στην Ευρώπη

AMIGA 3000



Το πρώτο 32-bit μοντέλο της Amiga. 2 MB βασικής μνήμης, μέχρι 2 MB chip RAM και 16 FAST (on board), ενσωματωμένο SCSI controller και δίσκο, drive (στα τελευταία μοντέλα) 1760 KB, 16 ή 25 MHz, 68881 ή 68882 FPU, ZORRO III slots (32 bit) και για πρώτη φορά το OS 2.0. Ενα σύστημα ιδανικό για κάθε εφαρμογή, εμφανίζεται και σε μορφή tower με πολύ περισσότερο χώρο, μεγαλύτερη βασική μνήμη, προαιρετικά δικτύου και UNIX. Αρχική τιμή 1.200.000 δρχ.

(σημειωτέον ότι το 1991 κατείχε μία από τις πρώτες θέσεις στη γερμανική αγορά με ποσοστό περίπου 10% επί του συνόλου των πωλήσεων Η/Υ) και η εταιρία αποκτά μεγάλη δύναμη. Ομως τοκοχρεολύσια, ασφυκτική πίεση από άλλους κατασκευαστές και η πορεία του δολαρίου οδηγούν την Commodore σε αδυναμία κάλυψης της ζήτησης των συστημάτων της και σωστής υποστήριξής τους. Ελάχιστο hardware πέραν των βασικών configurations παράγεται πια από την ίδια και το βάρος της υποστήριξης έχει περάσει σε εταιρίες όπως GVP, Microbotics κ.λπ. Προχωρά σε διακοπή της παραγωγής παλαιότερων μοντέλων. Πρώτη έρχεται η A500 plus, ενώ η A500 συνεχίζει για μερικούς μήνες ακόμα, αλλά έρχεται και η σειρά της. Τελευταία διακόπτεται η παραγωγή τής A600, ενός μηχανήματος που "έζησε" περίπου 2 χρόνια.

Το Σεπτέμβριο του 1993 παρουσιάζεται η τελευταία της δημιουργία, το Amiga CD32, η πρώτη 32-bit κονσόλα. Πολλά βήματα μπροστά από τον ανταγωνισμό σε τιμή πολύ χαμηλότερη και χωρίς πολλά από τα λάθη που "έθαψαν" το CDTV, δίνει στην Commodore ελπίδες για κατάκτηση της αγοράς σε αυτόν τον τομέα. Διπλής ταχύτητας CD-ROM, 256/16.7 εκατ. (ή 256K/256K+) χρώματα, υψηλές αναλύσεις, 68020 CPU και FMV cartridge το καθιστούν δελεαστικότατη πρόταση.

Και πάλι οι πωλήσεις, αν και κατά πολύ υψηλότερες από αυτές του CDTV, δεν προσεγγίζουν το αναμενόμενο ύψος, με αποτέλεσμα τεράστιο στοκ να παραμένει στις αποθήκες στις Φιλιππίνες. Κύριες αιτίες της αποτυχίας του τελικού στόχου η μη κατασκευή software αποκλειστικά αφιερωμένου στο CD32 (πλην ελάχιστων τίτλων) και η μη εμφάνιση hardware interface που να του επιτρέπει να μετατραπεί σε πλήρη Amiga 1200 με CD. Το 1994, το οποίο θα σημειωθεί ως ο τελευταίος χρόνος ύπαρξης της Commodore Electronics Ltd, δεν έχει να παρουσιάσει κάποιο νέο σύστημα παρά μόνο το CD-ROM για A1200, CD1200 και την ανακοίνωση νέας πολιτικής για το μέλλον.

AMIGA 2000



Πανομοιότυπη στη βασική μορφή με την A500, όμως κρύβει στο εσωτερικό της τεράστια περιθώρια επέκτασης: ειδικό slot για ανώτερους 32-bit μικροεπεξεργαστές, κάρτες με controllers και σκληρούς δίσκους, ISA compatilble slots για προσθήκη PC hardware emulator και αντίστοιχες κάρτες από το χώρο των συμβατών. 24-bit κάρτες γραφικών αποτελούν συνηθισμένο add-on από τους επαγγελματίες που τη χρησιμοποιούν.

Σύμφωνα με αυτή (ανακοινώθηκε διά στόματος David Pleasance), εμφανίζεται νέα γενιά Amiga με RISC CPUs που θα μπορούν να τρέχουν και Windows NT, A5000, υπερυπολογιστής με όλη τη σημασία της λέξης, βασισμένος στον 68060 της Motorolla και φήμες για την ενσωμάτωση CD-ROM σε A1200, με αποτέλεσμα ένα νέο σύστημα που πιθανώς θα λέγεται A1400. Κυκλοφορούν φήμες ότι το AAA chipset -πολύ ανώτερο από ό,τι είχαν φανταστεί οι Amiga users- κατασκευάστηκε πειραματικά και ότι θα συνόδευε όλα τα νέα μοντέλα...

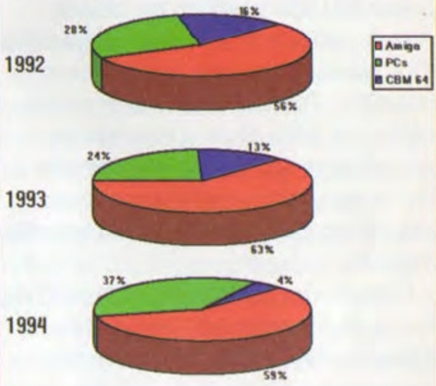
IBM COMPATIBLES

Οποιος, όμως, έχει αποξενώσει την Commodore από το χώρο των συμβατών, κάνει πολύ μεγάλο σφάλμα. Από τα πρώτα χρόνια της εξάπλωσης των IBM compatibles μπαίνει και αυτή στη μάχη. Γνωστά μηχανήματά της αποτέλεσαν τα Commodore 900, ενώ αργότερα παρουσίασε τη σειρά Commodore PC αρχίζοντας με το PC1, το οποίο ήρθε ως ανταγωνιστής των μοντέλων της Amstrad, και συνεχίζοντας μέχρι πριν από λίγο καιρό με διάφορα AT compatibles. Πρόσφατα, όμως, και λόγω ασφυκτικής πίεσης από άλλους κατασκευαστές, αναγκάστηκε να εγκαταλείψει την ανάπτυξη IBM compatibles και να παραχωρήσει τη φίρμα Commodore σε άλλη εταιρία στη Γερμανία.

Η ΠΤΩΣΗ

Η πορεία της Commodore προς την πτώση δεν ήταν αιφνίδια αλλά σταδιακή και άρχισε περίπου δύο χρόνια νωρίτερα. Αυτό που ακολουθεί, αποτελεί σύνοψη του πορίσματος ειδικών του management της Commodore International και μεταφέρεται στις σελίδες μας αποσπασματικά.

Πωλήσεις μονάδων ανά κατηγορία σε όλο τον κόσμο.



Το τέλος του έτους 1993 βρήκε την εταιρία με μια σημαντική ζημία, η οποία ανερχόταν σε ποσό ύψους 356 εκατ. δολαρίων και την οδήγησε σε συνολικό έλλειμμα 107 εκατ. δολαρίων. Τα καθαρά έσοδα από πωλήσεις μειώθηκαν κατά τη διάρκεια του οικονομικού έτους 1993 κατά 35%, πέφτοντας στα 591 εκατ. δολάρια, έναντι 911 του 1992. Η πτώση άρχισε στο δεύτερο μισό του 1992 και συνεχίστηκε καθ' όλη τη διάρκεια του 1993. Κύριες αιτίες η γενική οικονομική κρίση στην παγκόσμια αγορά και οι τιμολογιακές πιέσεις από τους ανταγωνιστές. Σχεδόν τα 3/4 της πτώσης αυτής οφείλονται στη μείωση των πωλήσεων της σειράς Amiga. Λέγοντας "σειρά Amiga" δεν εννοούμε μόνο τους υπολογιστές, αλλά συνολικά περιφερειακά, upgrades, monitors κ.λπ.

Η πτώση αυτή οφείλεται αφ' ενός σε τιμολογιακές μειώσεις, αφ' ετέρου στη μείωση των πωλήσεων. Το 1992 πωλήθηκαν 800.000 μονάδες της σειράς Amiga, αριθμός που είναι περίπου κατά 17% μεγαλύτερος από τις πωλήσεις του 1991. Το 1993 η μείωση ήταν της τάξης του 20%. Ως επί το πλείστον, η μείωση αυτή δεν αφορά στα μοντέλα της Amiga, αλλά στα διάφορα περιφερειακά της Commodore και κυρίως στα monitors.

Η σειρά των IBM compatibles αύξησε τον αριθμό των κομματιών που πουλήθηκαν το 1993 κατά 24% έναντι του 1992, όμως η αύξηση των εσόδων ήταν σχεδόν μηδενική λόγω της ανταγωνιστικής τιμολόγησης. Το 1992 οι πωλήσεις (σε κομμάτια) είχαν πέσει κατά 23% λόγω διακοπής της "οικονομικής σειράς", ενώ το 1991 είχαν μειωθεί κατά 3%, αλλά τα έσοδα από αυτές αυξήθηκαν κατά 14% λόγω της προώθησης ακριβότερων συστημάτων. Λόγω του χαμηλού κέρδους, όμως, η σειρά διακόπηκε και εκχωρήθηκε δικαίωμα χρήσης της φίρμας στην Ευρώπη σε άλλο κατασκευαστή.

Ομως, αυτό που εκπλήσσει στην αναφορά που σας παρουσιάζουμε, είναι οι

AMIGA CD32



Η πρώτη 32-bit games console. Κατά τα πρότυπα του CDTV, είναι μία μεταμφιεσμένη Amiga (1200 αυτή τη φορά) με ενσωματωμένο CD-ROM drive multisession, double speed. Οι δυνατότητές του είναι πρωτοφανείς για την κατηγορία, τη στιγμή που κάνει την εμφάνισή του, και η τιμή πολύ χαμηλότερη από αυτή του ανταγωνισμού. Δεν καταφέρνει όμως να πουλήσει όσο θα ήθελε η Commodore, αφού η αγορά έχει "σφίξει" πολύ από την πίεση των κολοσσών SEGA και NINTENDO, ενώ δεν βοηθά και η μικρή ανάπτυξη software αποκλειστικά για αυτό. Μεγάλο μέρος, όμως, της βιβλιοθήκης για A500 και A1200 μεταφέρεται σε CD. Μέσω FMV cartridge μπορεί κάποιος να έχει πρόσβαση σε video CDs, ενώ αναμένεται μεγαλύτερη εξάπλωσή του αν εμφανιστεί CD για A1200 σε μαζική παραγωγή.

πωλήσεις του Commodore 64, ο οποίος πούλησε 200.000 κομμάτια κατά τη διάρκεια του 1993, έναντι 650.000 (!) το 1992 και 800.000 (!!) το 1991, όταν στην Ελλάδα το μηχάνημα είχε ξεχαστεί σχεδόν ολοκληρωτικά. Αξιοσημείωτο, επίσης, είναι ότι ποσοστό άνω του 84% των συνολικών εσόδων της Commodore προέρχεται από την ευρωπαϊκή αγορά.

Μεγάλο πλήγμα αποτέλεσε η κίνηση του δολαρίου, αφού υπολογίζεται ότι ζημίωσε τις πωλήσεις της κατά 14 εκατ. δολάρια κατά το 1993. Τα τελευταία χρόνια, από τα έξοδα της εταιρίας, παρατηρείται ότι έγιναν δραστικές ενέργειες περιορισμού τους. Παρά ταύτα, οι επενδύσεις σε ανάπτυξη και έρευνα αυξήθηκαν κατά 24% έναντι αυτών του 1992.

Δραματική μείωση της τάξης του 39% σημείωσαν τα ποσά που διατέθηκαν για προώθηση των προϊόντων της Commodore.

Ομως, ο Απρίλιος του 1994 τελείωσε δυσάρεστα, επιβεβαιώνοντας το τελικό πόρισμα της ανωτέρω επιτροπής, το οποίο ανέφερε ότι παρά την παρουσίαση του CD32, ακόμα και αν οι πωλήσεις του πήγαιναν θαυμάσια ή επιτυγχανόταν επανακαθορισμός των όρων των δανείων, ώστε να αντεπεξέλθει στην κρίση, δεν θα επιτυγχανόταν κέρδος για την Commodore, παρά τη σημαντική μείωση των εξόδων. Ακριβέστερα, κατά τη διάρκεια του τριμήνου Οκτωβρίου - Δεκεμβρίου 1993 και σε σύνολο πωλήσεων 70.1 εκατ. δολαρίων, σημειώθηκε ζημία 8.2, ενώ το αντίστοιχο τρίμηνο του 1992 τα ποσά αυτά ήταν 237 και 77,2 εκατ. δολάρια. Η μεγάλη μείωση των πωλήσεων οφείλεται κατά κύριο λόγο στην αδυναμία της Commodore να παρέχει στην αγορά τα απαιτούμενα συστήματα.

ΑΠΡΙΛΙΟΣ '94

Η παραγωγή σταματά εντελώς και διαδίδεται η απόλυση του προσωπικού σε όλον τον κόσμο. Κλείνει το εργοστάσιο στις Φιλιππίνες, αφήνοντας όμως ένα τεράστιο στοκ από , ώστε να καλυφθεί η ζήτηση ενός μεγάλου διαστήματος. Ταυτόχρονα διακόπτεται και η λειτουργία του εργοστασίου στη Σκοτία, αφού κανένας δεν έχει πληρώσει για την τελευταία παρτίδα Amiga και θα περιμένει μέχρι να εξοφληθεί αυτή και να προπληρωθεί η επόμενη.

Στις 22 Απριλίου, 15 άτομα απολύονται από τα γραφεία της Commodore στο West Chester (στα κεντρικά). Η Commodore Semiconductor Group κλείνει (από καιρό διαδίδονταν φήμες) και απολύονται 15 ακόμα άτομα από το εργοστάσιο κατασκευής chips στο Norristown. Στις 26 Απριλίου απολύονται και οι τεχνικοί της Commodore Semiconductor Group. Στις 27 Απριλίου απολύεται το 65% του προσωπικού στο West Chester. Παραμένουν μόνο 22 άτομα προσωπικό, ως επί το πλείστον τεχνικοί, ώστε να γίνει πιο ελκυστική η προς πώληση εταιρία. Η αλήθεια είναι ότι ένα μέρος του απολυμένου προσωπικού μεταπηδά στο ευρωπαϊκό τμήμα της εταιρίας, στη Μεγάλη Βρετανία.

Την Παρασκευή 29 Απριλίου ανακοινώνεται επίσημα από το συμβούλιο της Commodore International Ltd η εκκαθάριση της Commodore Electronics Ltd προς όφελος των πιστωτών της, αφού η καθαρή αξία της έχει γίνει αρνητική από

το προηγούμενο οικονομικό έτος. Αυτή η κίνηση αποτελεί το πρώτο βήμα της πώλησης και των δύο εταιριών, των οποίων έδρα θεωρούνται οι Μπαχάμες. Η διεκδίκαση της πτώχευσης περιέρχεται στη δικαιοδοσία του ανώτερου δικαστηρίου που εδρεύει στις Μπαχάμες. Η αξία της μετοχής έφτασε το κατώτερο σημείο των 87.5 cents.

Η παραπάνω ενέργεια δεν επηρεάζει τις αυτόνομες εταιρίες-παραρτήματα, όπως για παράδειγμα η Commodore Business Machines - ΗΠΑ, Commodore Business Machines Ltd - Καναδά, Commodore Amiga UK, Commodore Germany κ.ά. Οι δικές τους λειτουργίες συνεχίζονται κανονικά. Βέβαια, είναι άξιον απορίας πώς θα συνεχίσουν χωρίς την κεφαλή, η οποία μελετά, σχεδιάζει και παράγει το hardware και system software. Επίσης, λόγο δυσπιστίας προς τα ανωτέρω αποτέλεσε αρχικά και η παγκόσμια μείωση του προσωπικού της Commodore: 2-3 άτομα έμειναν σε όσα παραρτήματα παρέμειναν σε λειτουργία.

Η CEI (Creative Equipment International) ανακοίνωσε ότι υπάρχει αρκετό στοκ, ώστε να συνεχιστεί η διάθεση Amiga στην αγορά, κάτι το οποίο αποδεικνύεται λανθασμένο, αφού ήδη έχουμε νιώσει στη χώρα μας την έλλειψη Amiga 1200 και πολύ περισσότερο A4000.



Εκπληξη, όμως, προκαλεί η ακόλουθη δήλωση της MicroTech, επίσημου διανομέα Amiga, η οποία ούτε λίγο ούτε πολύ θέλει το κλείσιμο της Commodore σαν εικονικό: "Most of Commodore USA's staff went to work for another, which is actually a new Commodore organization, but with another name".

Ισως βοηθήσει στην κατανόηση των ανωτέρω το εξής: "Πτώχευση" (liquidation) μιας εταιρίας σημαίνει με απλά λόγια ότι η εταιρία "ξεπουλιέται" (με διαγωνισμό ενώπιον ανώτατου δικαστηρίου), αφού η καθαρή αξία της έχει περιέλθει σε αρνητικά επίπεδα, ώστε να συγκεντρωθεί το μέγιστο δυνατό ποσό και να ξεχρεωθούν οι πιστωτές της. Ο αγοραστής της πτωχεύσασας εταιρίας δεν φέρει καμία ευθύνη για τα προηγούμενα χρέη της, τα οποία παραγράφονται... Ακόμα περισσότερο, η όλη εξέλιξη της ιστορίας βάζει σε υποψίες λόγω παρατάσεων επί παρατάσεων που πήρε η

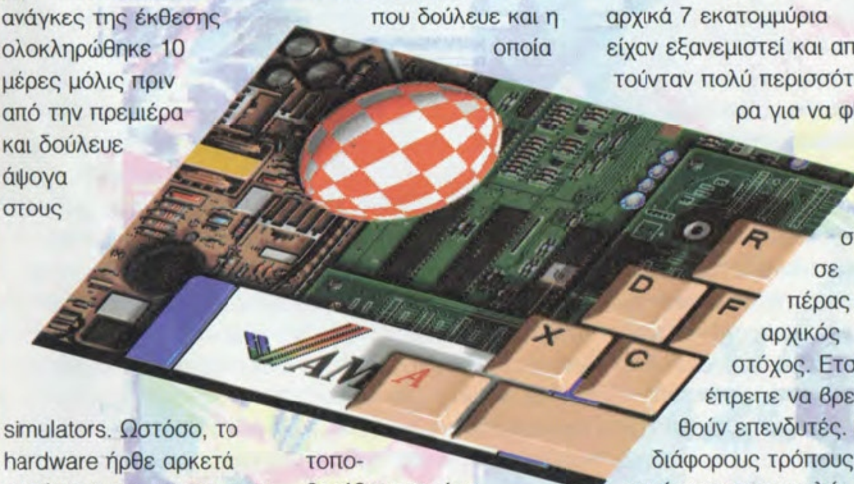
AMIGA INC.

Υπάρχει ένα σημείο στην ιστορία της Commodore το οποίο έχει πολύ μεγάλη σημασία για την ίδια, πιθανότατα όμως να μην το έχουν υπόψη τους οι νέοι χρήστες. Η σειρά Amiga, για την οποία σήμερα είναι παγκοσμίως γνωστή η CBM, δεν αποτελεί δική της "έμπνευση"... Για ιστορικούς λόγους θα κάνουμε μια αναδρομή στην Amiga προτού την αναλάβει η Commodore, σύμφωνα με τις μνήμες του RJ Mical, ενός από τους δημιουργούς της, σε ομιλία του στο συνέδριο της Boston Computer Society στο Cambridge. Το 1982, και όταν ακόμα η τεχνολογία των home computers βρισκόταν σε νηπιακό στάδιο, τρεις γιατροί από τη FLorida αποφάσισαν να επενδύσουν 7 εκατομμύρια δολάρια στην ίδρυση μιας εταιρίας που θα κατασκεύαζε ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Βρήκαν, λοιπόν, τον Jay Miner, ο οποίος τότε δούλευε για την Atari, και τον Dave Morse, από την Tonka Toys. Από την αρχή η ιδέα ήταν η κατασκευή της πιο εντυπωσιακής παιχνιδομηχανής, κατηγορία μηχανημάτων που είχε αρχίσει να εισβάλλει θεαματικά στο αμερικανικό σπίτι εκείνη την εποχή.

Ομως, ο Jay Miner είχε άλλους στόχους για το μηχάνημα που θα ανέπτυσσε... Το όνομα Amiga (Amiga Inc. της εταιρίας) ήρθε από το λεξικό: ήταν η πρώτη λέξη που εντόπισαν και περιείχε την έννοια της φιλικότητας. Προτού, όμως, αρχίσουν την ανάπτυξη και κατασκευή της, έπρεπε να αποκτήσουν μια εμπορική υπόσταση. Ετσι, άρχισαν να πουλούν περιφερειακά και software από άλλους κατασκευαστές. Ενα από αυτά ήταν και το joyboard. Μια αναμφίβολα εντυπωσιακή κατασκευή, ένα είδος joystick, στο οποίο επάνω καθόσουν ή πατούσες προκειμένου να το κατευθύνεις! Διάφορα παιχνίδια υπήρχαν για αυτό (όπως για παράδειγμα σκι), όμως το ενδιαφέρον των τεχνικών της Amiga Inc. προσέλκυσε το Zen Meditation, του οποίου η υπόθεση ήταν να σταθεί κάποιος εντελώς ακίνητος επάνω στο joyboard! Αυτό κάτι πρέπει να σας θυμίζει: Guru Meditation είναι το μήνυμα που εμφανίζεται στην Amiga, όταν κάτι δεν πάει καλά... Οταν τα πάντα πήγαιναν στραβά, ο μόνος τρόπος για να ηρεμήσουν ήταν το παλιό joyboard! (Οσο και αν προσπάθησαν οι ανώτεροι να σβήσουν το Guru δεν τα κατάφεραν. Σκόνταψαν στη συναισθηματική επιμονή των τεχνικών.) Τον Ιούλιο του 1983, ο RJ Mical (ο αφηγητής της ιστορίας) έρχεται σε πρώτη επαφή με τη διοίκηση της Amiga Inc. Πρώτος στόχος είναι η τιμή του προϊόντος που αναπτύσσουν να σταθεί κάτω από τα 400 δολάρια - τιμή ιδανική για μια παιχνιδομηχανή των προδιαγραφών της Amiga. Οταν τρεις εβδομάδες αργότερα προσλήφθηκε, η τιμή αυτή είχε φτάσει στα $600 και ανέβαινε γρήγορα... Αιτία; Οι δυνατότητές της φαίνονταν να είναι πολύ περισσότερες από αυτές που απαιτούνταν για μια εκπληκτική παιχνιδομηχανή (πάντα για τα δεδομένα

της εποχής). Αυτή ήταν η αφορμή να έρθουν στο προσκήνιο οι διάφορες ιδέες περί ενός υπερυπολογιστή που θα μπορούσε να κάνει τα πάντα. Η αρχική γυμνή Amiga απόκτησε πληκτρολόγιο, controller για drive, drive κ.λπ. Ολα αυτά στα χαρτιά ακόμα, αφού μηχάνημα δεν υπήρχε.

Ομως, η εποχή της περισυλλογής διακόπηκε ξαφνικά, καθώς αποφασίστηκε να παρουσιαστεί το μηχάνημα στη χειμερινή CES της 4ης Ιανουαρίου 1984, με απόλυτη μυστικότητα μέχρι την τελευταία στιγμή. Το software για τις ανάγκες της έκθεσης ολοκληρώθηκε 10 μέρες μόλις πριν από την πρεμιέρα και δούλευε άψογα στους simulators. Ωστόσο, το hardware ήρθε αρκετά αργότερα και, σαν να μην έφτανε αυτό, συμπεριφερόταν διαφορετικά! Φυσικά, δεν υπήρχαν ακόμα chips σιλικόνης. Αυτά που σήμερα έχουν γίνει μικροσκοπικά κομματάκια πυριτίου, βρίσκονταν σε πλήρη ανάπτυξη πάνω σε τεράστιες πλακέτες καλωδιωμένες με πλήθος συνδέσεων γύρω από έναν κεντρικό πυρήνα. Καθένα από τα custom chips ήταν ένας πύργος ηλεκτρονικών στοιχείων. Χωρίς υπερβολή, ένα άτομο χωρούσε μέσα στο πρωτότυπο με το αντιστατικό τοίχωμα και πάτωμα! Αφού έπεσαν με τα μούτρα στη δουλειά, μέχρι το τελευταίο λεπτό πριν από την έναρξη της CES, τελικά είχαν μια Amiga που δούλευε και η οποία τοποθετήθηκε σε ένα ειδικό κτίσμα μέσα στο οποίο προσπαθούσαν να την κρατήσουν κρυφή. Η τεράστια επιτυχία που σημείωσε η Amiga στην πρώτη της δημόσια επίδειξη έκανε όλους να αισιοδοξούν για το μέλλον. Εκείνη την πρώτη νύχτα ήταν και η βραδιά που τέλειωσε το Boing, το demo που καθιερώθηκε σαν σήμα της Amiga από τον Dale και τον RJ Mical. Καθένας δούλευε 20 ώρες την ημέρα, χωρίς ύπνο και τροφή, ενώ στα ενδιάμεσα των compilings χόρευαν (!) για να παραμείνουν ξύπνιοι. Ομως, τα οικονομικά έλεγαν άλλα... Μετά την CES η Amiga Inc. είχε πλέον καταχρεωθεί. Τα αρχικά 7 εκατομμύρια είχαν εξανεμιστεί και απαιτούνταν πολύ περισσότερα για να φθάσει σε πέρας ο αρχικός στόχος. Ετσι, έπρεπε να βρεθούν επενδυτές. Με διάφορους τρόπους κατάφεραν να μπαλώσουν λίγο τα χρέη τους και να συνεχίσουν τη δουλειά,



ώστε να περάσουν τα σχέδια σε πυρίτιο. Τελικά, τα κατάφεραν και στην επόμενη CES του Ιουνίου του 1984 είχαν πια τα πραγματικά chips. Σίγουρα η Amiga ήταν η μεγάλη ατραξιόν της έκθεσης. Ηταν τόσο μπροστά από τη συνηθισμένη για την εποχή τεχνολογία, που οι περαστικοί έψαχναν να βρουν πού είχε κρυφτεί ο πραγματικός υπολογιστής που έκανε όλα εκείνα τα "θαύματα". Αρχισε κάποια ροή χρημάτων από φιλόδοξους επενδυτές, όμως οι ανάγκες σε προσωπικό που θα ανέπτυσσε το software και το λειτουργικό και θα βοηθούσε στο hardware δεν μπορούσαν να καλυφθούν και η εταιρία χρεωνόταν ολοένα περισσότερο.

Ολοι έκαναν θυσίες για να καταφέρουν το στόχο τους (ο Dave Morse υποθήκευσε το σπίτι του!), οι οποίες όμως δεν ήταν αρκετές για να σωθεί η Amiga Inc., αφού σύμφωνα με τα λεγόμενα του RJ Mical ακόμα και 50 εκατ. δολάρια να είχαν, θα ήταν δύσκολο να φέρουν το μηχάνημα από το μηδέν στην αγορά. Αρχισαν, λοιπόν, να έρχονται σε επαφή με άλλες εταιρίες: Sony, Apple, Philips, HP, Silicon Graphics (ενδιαφερόταν για τα chips τους) και Sears. Τελικά, έφτασαν και στην Atari. O Jack Tramiel, πρόεδρος πλέον της Atari, είχε μόλις χωρίσει με την Commodore και έψαχνε για εκδίκηση.

Εχοντας συνειδητοποιήσει ότι η Commodore ήδη σχεδίαζε τη νέα της παιχνιδομηχανή, η οποία θα άφηνε την Atari πολύ πίσω, αποφάσισε να χτυπήσει αγοράζοντας την Amiga Inc. Ομως, εύκολα διαπίστωσε ότι η εν λόγω εταιρία βρισκόταν στο χείλος του γκρεμού και δεν είχε δυνατότητες διαπραγμάτευσης. Ετσι, αποφάσισε να ρίξει την τιμή της ("Business is war" είχε πει λίγο καιρό νωρίτερα, όταν έφυγε από την Commodore έχοντας κρυφά αγοράσει την Atari). Η αρχική προσφορά του Tramiel ήταν 98 cents, έναντι $2 που ζητούσε ο Dave Morse, ο οποίος ανέλαβε τις διαπραγματεύσεις. Ωστόσο, κάθε φορά που αυτός και η Amiga Inc. μείωναν τις απαιτήσεις τους, αντί η Atari να αυξάνει την προσφορά της, ώστε να έλθει συμφωνία, τη μείωνε! Ολοι είχαν πια απογοητευτεί και καθώς η προθεσμία που είχε θέσει η Atari για την ολοκλήρωση των διαπραγματεύσεων τελείωνε (μάλιστα είχε προσφέρει κάποιο ποσό στην Amiga Inc. για την πραγματοποίησή τους), τα πράγματα χειροτέρευαν. Και τρεις μόλις μέρες πριν από τη λήξη, η Commodore επικοινώνησε και δύο μόλις ημέρες αργότερα την αγόρασαν, δίνοντας το ποσό των $4.25 ανά μετοχή, αν και η αρχική τους προσφορά ήταν $4. O Dave Morse τα έπαιξε όλα για όλα και τα κατάφερε. Με την αγορά της Amiga Inc., η Commodore προσέφερε αμέσως το ποσό των 27 εκατ. δολαρίων για την περαιτέρω ανάπτυξη, έχοντας όμως αλλάξει την αρχική κατεύθυνση προς ένα επαγγελματικό εργαλείο. Ταυτόχρονα, βελτίωσε διάφορους τομείς του πρωτοτύπου και μείωσε εντυπωσιακά το κόστος του. Μετά από μερικούς ακόμα μήνες δουλειάς, η πρώτη Amiga ήταν έτοιμη να βγει στην αγορά...

Commodore Electronics Ltd και η ξαφνική εισβολή στη μάχη της αγοράς από την CBM UK, της οποίας το όνομα δεν είχε ακουστεί καθόλου από την αρχή. Σύμφωνα με ανεπιβεβαίωτες πληροφορίες, η εν λόγω εταιρία δεν είχε τα χρήματα να βγάλει από την παραγωγή ούτε ένα κομμάτι Amiga 1200! Στις αρχές Αυγούστου, εταιρία-διανομέας της Commodore στην Αγγλία ανακοινώνει ότι η Commodore Electronics Ltd αγοράστηκε πλέον από την Commodore UK και "τώρα όλα είναι ρόδινα για τους Amiga users, με νέα υψηλής τεχνολογίας προϊόντα, άφθονη υποστήριξη, νέες συμφωνίες με εταιρίες επαγγελματικού software και χαμηλότερες τιμές". Γρήγορα, όμως, η πληροφορία αποδεικνύεται αναληθής, με επίσημες δηλώσεις του προέδρου της CBM UK, David Pleasance.

Τα τελευταία νέα, λοιπόν, μας έρχονται διά στόματος επίσημων προσώπων της CBM UK και είναι ό,τι περισσότερο μπορούμε να σας δώσουμε.

Η διοίκηση της Commodore UK δούλεψε αρκετά επάνω στο θέμα και κατάφερε να πείσει τη δικαστική αρχή ότι έχει το οικονομικό υπόβαθρο για να προχωρήσει στη διαχείριση της Commodore International. Βέβαια, προκειμένου να ληφθεί σοβαρά υπόψη η

AMIGA 4000



Ο αντικαταστάτης τής A3000, με περικοπές και βελτιώσεις: όχι SCSI controller αλλά IDE, AGA chipset, αλλά όχι flicker fixer, με αποτέλεσμα να απαιτείται multiscan monitor (όπως και στην περίπτωση της A1200).

Ο 68040/25 MHz κινεί την ακριβή έκδοσή της, ενώ ο 68EC030/25 MHz την οικονομική. Ως έξτρα μπορεί να προστεθεί ανώτερος επεξεργαστής, 24-bit κάρτα γραφικών, SCSI 2 controller κ.λπ. Πρώτη τιμή της A4000/040 στη χώρα μας οι 750.000 δρχ.



Το Full motion Video για το CD32.

προσφορά της, αναγκάστηκε να την αυξήσει 3 φορές!

Ομως, τα πράγματα δεν είναι τόσο "απλά" όσο ακούγονται, γιατί θα πρέπει, ακόμα και αν είναι αυτή που θα πάρει το τελικό ΟΚ, να μπορέσει να καλύψει τη ζήτηση της περιόδου των Χριστουγέννων, η οποία δεν είναι πολύ μακριά, και θα έχει καθοριστική σημασία για την επιβίωση της νέας εταιρίας. Ιδιαίτερα αν σκεφτεί κανείς ότι δεν θα υπάρχει οριστική απόφαση πριν από τις πρώτες ημέρες του Σεπτεμβρίου.

Ευνοϊκό παράγοντα αποτελεί το γεγο-



νός ότι η παραγωγή των Amiga θα γίνει στη Μεγάλη Βρετανία, με αποτέλεσμα να μπορεί να ξεκινήσει αμέσως με την ανακοίνωση του αποτελέσματος.

Προτού κλείσουμε το θέμα της "νεκρής" περιόδου μεταξύ πτώχευσης και αναμενόμενης αγοράς, θα κάνουμε μια μικρή αναφορά και στη Samsung, η οποία κάποια στιγμή παρουσιάστηκε από διάφορους κύκλους ως τελικός αγοραστής της Commodore. Η αλήθεια είναι ότι η εταιρία αυτή μπήκε πολύ δυνατά στη μάχη της αγοράς, όμως όταν πληροφορήθηκε ότι οι ανταγωνιστές είχαν κάνει προσφορές αρκετά μικρότερες, ξαφνικά αποσύρθηκε και αυτή τη στιγμή δεν βρίσκεται το όνομά της ανάμεσα στους τρεις διεκδικητές της CBM International.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Εχοντας ξεπεράσει το πρώτο σοκ, διαπιστώνουμε ότι τα πράγματα δεν είναι τόσο άσχημα όσο φάνηκαν αρχικά, αν και δεν υπάρχουν περιθώρια για υπεραισιοδοξία. Πολλοί θα πουν ότι η όλη υπόθεση μάλλον σε καλό θα αποβεί για τους απανταχού Amiga users.

Καταρχήν, η GVP, αμέσως μετά την επίσημη ανακοίνωση της πτώχευσης, έσπευσε να αναφερθεί στο θέμα, δηλώνοντας ότι θα συνεχίσει κανονικά να υποστηρίζει τη σειρά μοντέ-



λων της Amiga, τα ήδη υπάρχοντα "αξεσουάρ" της, καθώς και ότι σκοπεύει να προχωρήσει στο άμεσο μέλλον σε δύο νέες της δημιουργίες.

Από την άλλη, η Scala έσπευσε να παραγγείλει μια σειρά από Amiga 4000, ώστε να συνεχίσει την εξέλιξη του κορυφαίου πακέτου παρουσιάσεων Scala (InfoChannel και MultiMedia), μέχρι να ξεκαθαρίσει η υπόθεση. Ταυτόχρονα με τη βελτίωση του Scala στην Amiga θα αναπτύσσεται και ειδική έκδοση για IBM compatibles, η οποία όμως θα είναι περισσότερο για λόγους εξασφάλισης της βιωσιμότητας της εταιρίας, αφού τα PCs αδυνατούν να

COMMODORE 16

Μια από τις αποτυχίες της Commodore, ο Commodore 16 διαφέρει εξωτερικά από τον Commodore 64 λόγω χρώματος και διαφορετικού πληκτρολογίου. Τώρα πια υπάρχουν "κανονικά" cursor chips και η BASIC έχει βελτιωθεί σε βαθμό που να μπορεί κάποιος να τη χαρακτηρίσει υπέροχη, για τα δεδομένα της εποχής. Ομως, η βασική RAM έχει περικοπεί στα 16 KB, ενώ το chip ήχου έχει αντικατασταθεί με "οικονομικότερη" έκδοση. Μη standard υποδοχές για joysticks και κασετόφωνο δημιουργούν επιπλέον προβλήματα, ενώ η τιμή του είναι λίγο χαμηλότερη αυτής του 64 και φτάνει τις 37.000 τη στιγμή της εμφάνισής του στη χώρα μας.

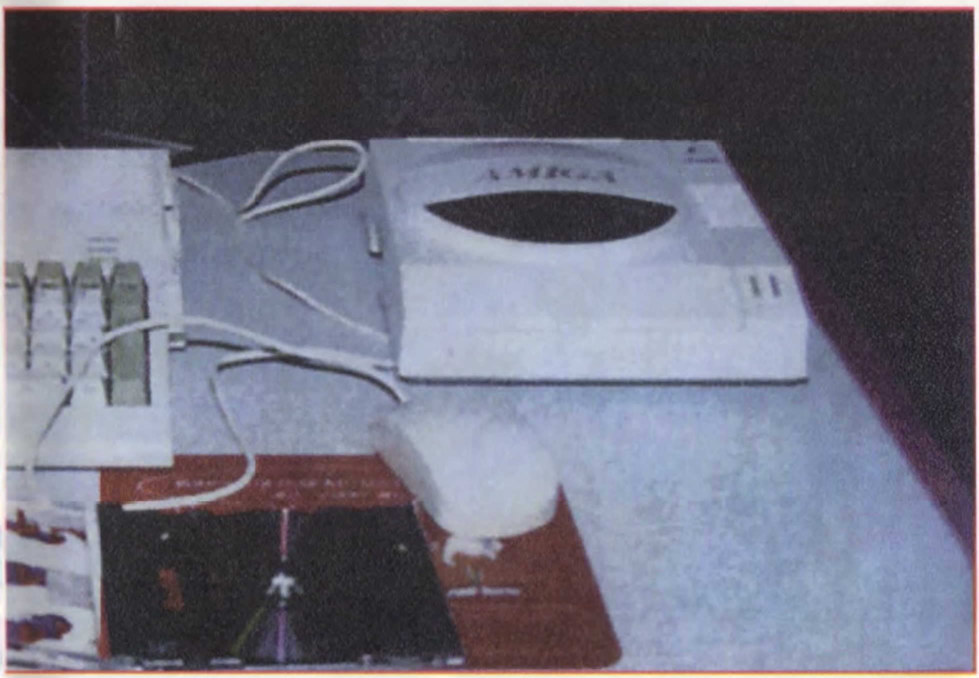


χειριστούν MultiMedia παρουσιάσεις, όπως μια κατά πολύ φθηνότερη απλή Amiga. Η μεγάλη έκπληξη, όμως, έρχεται με την ανακοίνωση της δημιουργίας boards με τον 68060 για όλες τις Amiga με Zorro III slots (A3000, A4000). Το όνομα αυτού CyberStorm 68060 και θα υπάρχει σε εκδόσεις 40, 50 και στο μέλλον 60 και 66 MHz! Ταυτόχρονα, κάρτα CPU αναπτύσσεται με τον ίδιο επεξεργαστή για την A4000.

Από την ίδια τη CBM UK αναφέρθηκε ότι, αφού τελειώσει με επιτυχία η υπόθεση της αγοράς, θα προχωρήσει στην υποστήριξη των ήδη υπαρχόντων μοντέ-

COMMODORE PLUS 4

Αλλος ένας υπολογιστής που χάθηκε αμέσως μετά την εμφάνισή του. 116 KB μνήμης (64 RAM και 52 ROM) στη βασική του μορφή, η οποία περιέχει τρία επαγγελματικής φύσεως προγράμματα: επεξεργαστή κειμένου, speadsheet, chart-drawing και database. 121 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, αριθμός εντυπωσιακός για την εποχή και CPU 7501 (άλλος ένας 6502 compatible) στα 0.89 και 1.76 MHz. Η BASIC παραμένει η πολύ καλή V3.5.



λων A1200, A4000 και CD32, ενώ το AAA chipset θα προχωρήσει πλέον στη φάση της προετοιμασίας για τη μαζική παραγωγή του (τα πρωτότυπα είναι έτοιμα εδώ και χρόνια!) και μέχρι τα μέσα του 1995 θα έχουμε νέα συστήματα. Ο Lew Eggebrecht, υπεύθυνος μεγάλου μέρους των τεχνολογικών βημάτων που έχουν κατά καιρούς γίνει στην Amiga, δήλωσε ότι οι τεχνικοί

CD TV

Το πρώτο σύστημα με ενσωματωμένο CD. Μία Amiga 500 με 1 MB chip RAM και τηλεχειριστήριο που χρησιμοποιεί σαν περιφερειακή μνήμη το CD-ROM. Δέχεται drives, πληκτρολόγιο και controllers για σκληρούς δίσκους, όμως δυστυχώς δεν έτυχε της προώθησης που του άξιζε και σύντομα εξαφανίστηκε.





έχουν στα συρτάρια τους, σε διάφορα στάδια εξέλιξης, πλήθος "θαυμάτων" για τα περίπου 5 εκατομμύρια Amiga users στον κόσμο.

Ταυτόχρονα, βάρος θα δοθεί και στη διαφημιστική προώθηση των μηχανημάτων, αφού ο τομέας αυτός πάντα αποτελούσε πρόβλημα για την Commodore. Βέβαια, τώρα τα οικονομικά περιθώρια είναι κάπως περιορισμένα, αλλά θα γίνει αισθητή η παρουσία της Amiga στο Live '94 (Σεπτέμβριο), το The Motor Show (Οκτώβριο) και φυσικά στο The European World of Amiga (στο Wembley το Νοέμβριο). Ολα αυτά, βέβαια, αν το βρετανικό μέρος της Commodore καταφέρει να υπερισχύσει των δύο ανταγωνιστών του...

Και έτσι να μη γίνει όμως, δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας, κατά τα φαινόμενα, για τους Amiga users. Ακόμα και στην ακραία περίπτωση που η Commodore έκλεινε ολοκληρωτικά, οριστικά και αμετάκλητα, τα εκατομμύρια συστημάτων που έχουν πουληθεί μέχρι σήμερα αποτελούν μια πολύ καλή βάση για να ασχοληθεί κάποιος με την υποστήριξή τους.

Και μην ξαφνιαστείτε αν η Commodore μετονομαστεί σε Amiga International ή Amiga Inc., όπως ήταν το όνομα εκείνης της μικρής εταιρίας των οραματιστών της ιδανικής παιχνιδομηχανής πριν από 12 χρόνια!

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ 3601761 ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΤΑ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER** (Omni Shop)
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE**
Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470